





I - PRESENTATION D'UML.....



## II-C-5-c - Documentation d'une association et types d'associations.....



























































- les classes associées dans la réalisation d'un scénario précis,
- les classes qui composent un paquetage,
-

































## II-D-1 - LES CAS D'UTILISATION

### II-D-1-a - La conceptualisation : rappel

-



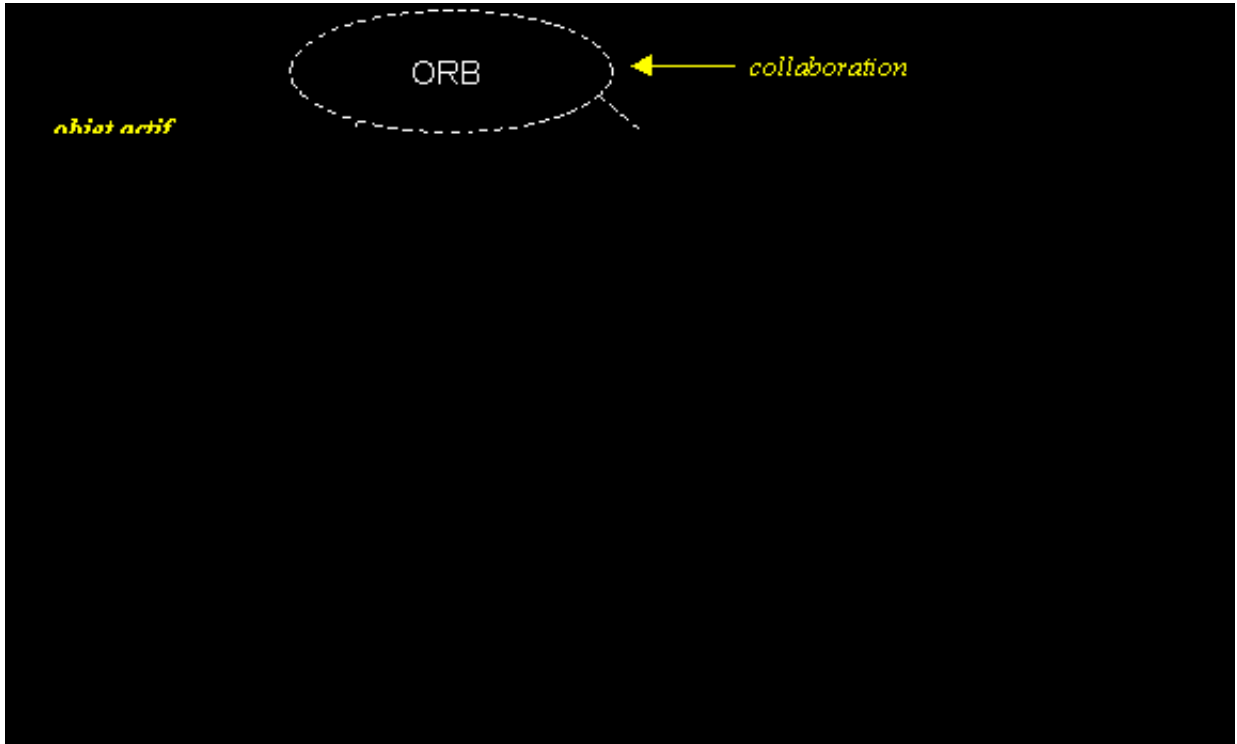












## II-D-3 - DIAGRAMME DE SEQUENCE

### II-D-3-a - Diagramme de séquence : sémantique

- Les diagrammes de séquence permettent de représenter les collaborations entre objets. En vue temporelle, on y met l'accent sur la chronologie des envois de messages.
- Contrairement au diagramme de collaboration, on n'y décrit pas le contexte de collaboration.













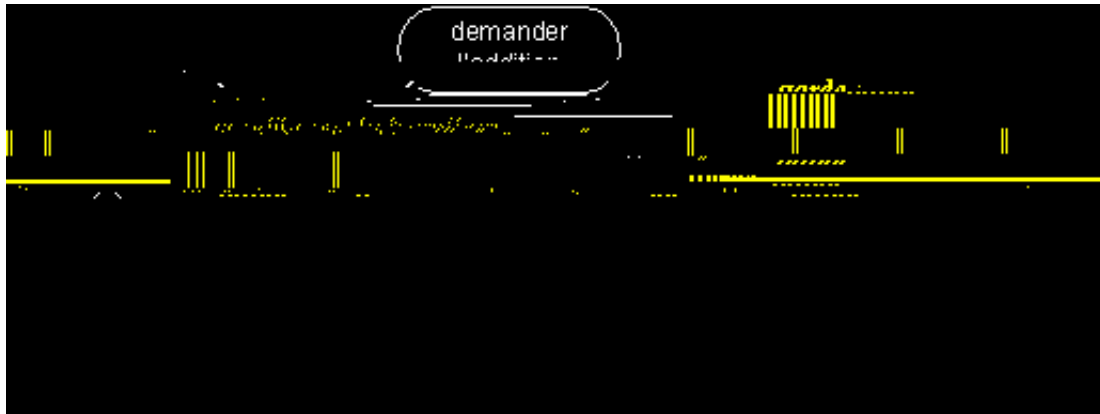








Pour représenter des transitions conditionnelles, utilisez des gardes (expressions booléennes exprimées en langage naturel), comme dans l'exemple suivant :



Il est possible de synchroniser les transitions à l'aide des "barres de synchronisation" (comme dans les diagrammes d'états-transitions).

6 t ~ - ) ii ~ \$ ~ fl ; t \* ' i , t ffl ) / fi , t ' " i L ~ / \$ % , & \_ i fi r ~ / \$ ' : ~ i L ~ i ' \$ ~ fl ' - i ) t \* ' ~ fl ' " ) i ) # = # ~ fl ' ) & fl ~ fi t \$ % & t ' : # , / \$ % ! ( \* & / fi , t ' z

- Les transitions qui partent d'une barre de synchronisation ont lieu en même temps.
- On ne franchit une barre de synchronisation qu'après réalisation de toutes les transitions qui s'y rattachent.

L'exemple suivant illustre l'utilisation des barres de synchronisation :



